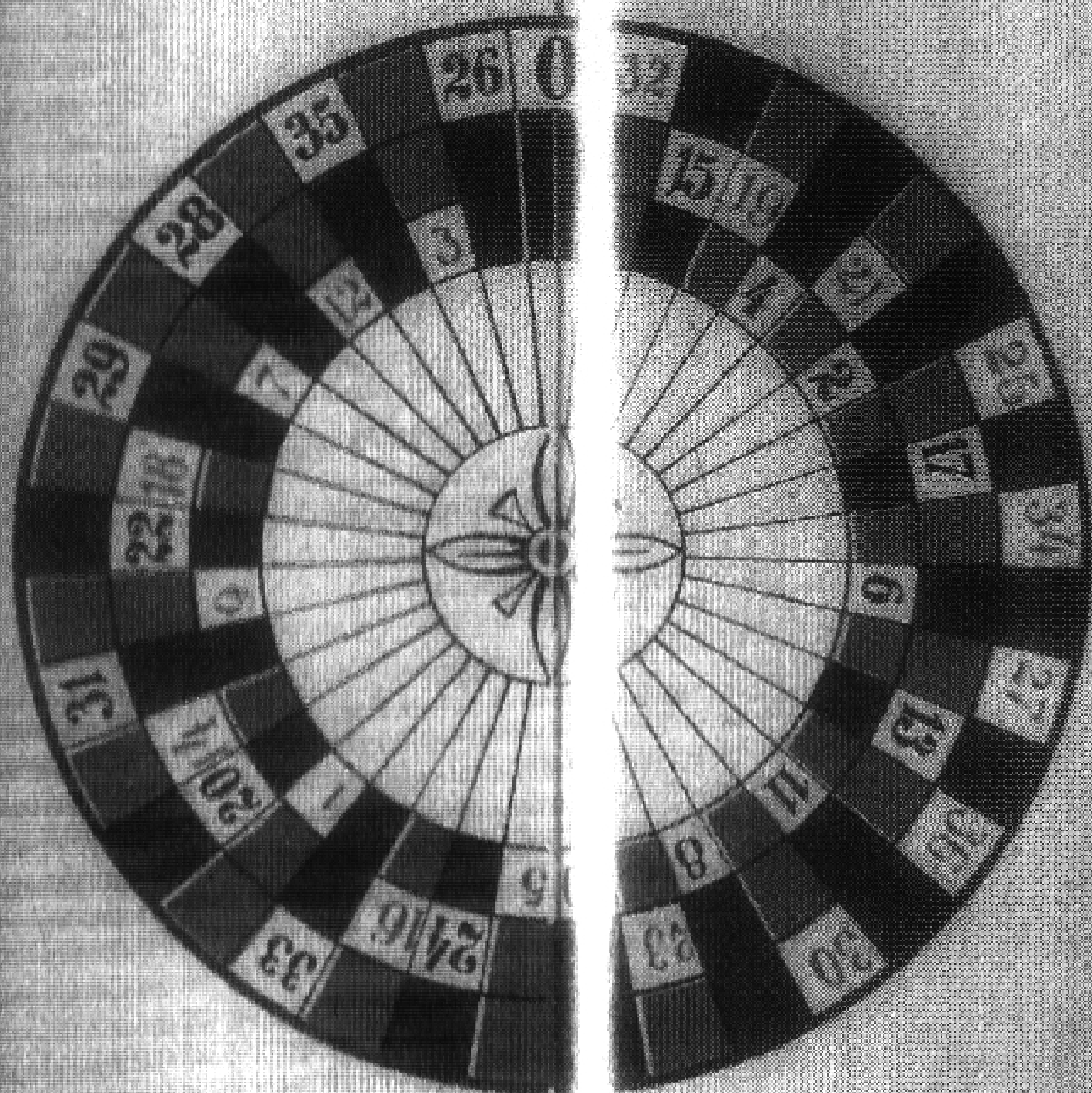
Neue eigenartige Forschungsergebnisse.



Roulette-Spiel

Baccarat

Gewinn-Chancen und Gefahren

Ausführliche Anleitung mit erläuternden Beispielen und Tafeln.

Ausgabe 1919. Preis: 5 Mark.

Verlag: Buchhandlung Heinrich Z. Gonski, Cöln.

Fig. 1

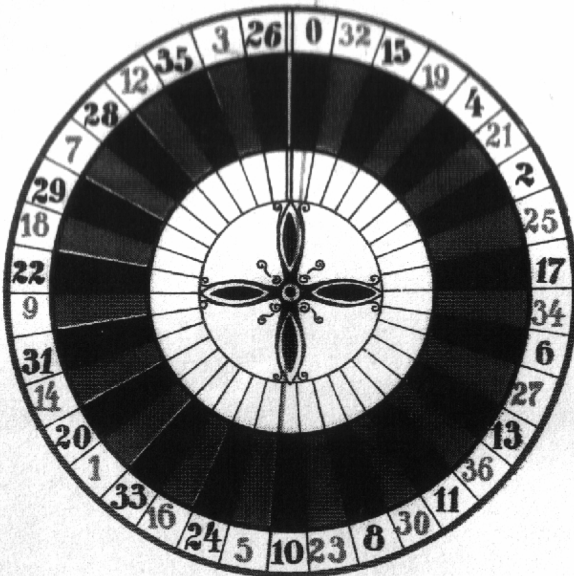
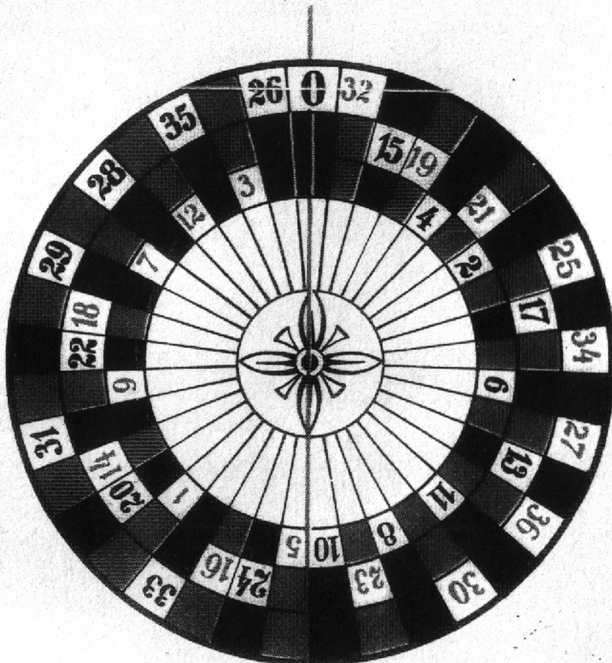


Fig. 2



Neue eigenartige Fo chungsergebnisse

a) Roulet e-Spiel.

Das Roulette-Spiel, urspri glich, wie schon sein Name Roulette (Rädchen) andeutet, s Kinderspiel gedacht, zählt zu den sogenannten Glücksspiel 1. Unter diesen ist es wohl das reellste und beliebteste, w Fälschungen hierbei ausgeschlossen sind und kein Spiel n Spieler so zu fesseln und zu unterhalten weiß, als diese Spielrad mit der über so manches Lebensglück entschei nden kl. Elfenbeinkugel.

Die Erfindung des Roule e-Spieles wird einem französischen Mathematiker zugesch ieben. Tatsache ist, daß der Urheber bei der Zusammenstel ng mit großer Sorgfalt und nach bestimmtem Plan zu Wer e gegangen ist. Es handelt sich, wie ich in nachstehendem, eite 5, ausführlich begründen werde, durchaus nicht um eine wahllose Anordnung von 36 Nummern und einer 0 (Zéro) w es bei oberflächlicher Prüfung den Anschein hat. Selbst edend konnte nur eine vielfach teilbare Zahl in Frage ko men; in erster Linie 24, 36 und 48. Doch muß zugegeben erden, daß der Urheber bei der Auswahl der Zahl 36 eine g ckliche Hand hatte, insofern, als diese Zahl als die denkbar rgiebigste sich erweist, zur Erzielung möglichst vieler und v lseitiger Spiele, ohne an die Gedächtniskunst der Spieler zugroße Anforderungen zu stellen.

Wie bereits angedeutet, h ndelt es sich bei dem Roulette-Spiel um eine ganze Anza l Einzelspiele, die aber alle gleichzeitig durch den Einfall de Kugel in eine der Nummernischen entschieden werden.

Bevor ich zur näheren Er uterung dieser Spiele übergehe, will ich den Leser in de technischen Teil, Konstruk-

tion des Apparates, Zusammenstellung der Ziffern u. s. w. kurz einführen.

Der Roulette-Apparat, wenigstens wie er in Monte-Carlo in Gebrauch ist, besteht aus einem feststehenden, aus ff. Hölzern gefertigten kreisrunden, schüsselartigen Hohlzylinder von ca. 60 cm Durchmesser, in welchem sich, auf einem in der Mitte befindlichen Stifte, eine flache Scheibe dreht. Diese Scheibe ist strahlenartig in 37 abwechselnd schwarz und rote Felder eingeteilt, am Scheibenrand jeweils mit muldenartiger Vertiefung endigend. Vor jeder dieser Mulden ist eine der 36 Nummern und O (Zéro) angebracht. Der Hergang ist nun folgender: Der Croupier, welcher den Apparat bedient, setzt mit leichtem Druck die Drehscheibe einmal nach links das nächste Mal nach rechts in Bewegung, nimmt die Elfenbeinkugel zur Hand und wirft dieselbe mit einiger Fingerfertigkeit nach der entgegengesezten Richtung in den Hohlraum des Apparates hinein, so daß die Kugel, ähnlich wie die Radfahrer in der Rennbahn, wohl 30—50 Mal die Runde macht, immer langsamer, bis sie schließlich in eines der Nummerfächer fällt und damit das Spiel entscheidet. Strenge Regel hierbei ist, daß beim Einfall der Kugel die Drehscheibe nicht stille steht, sondern von der oben erwähnten Umdrehung ab, noch ununterbrochen in langsam rotierender Bewegung sich befindet. Der Croupier ruft die Gewinn-Nummer, meinethalben die Nr. 34 folgendermaßen: trente-quatre, rouge, pair et passe (34 Rot Pair u. Passe) und das Spiel ist beendet.

Hier möchte ich folgendes einschalten: Geradezu unsinnig sind die Märchen, an den Apparaten könnten Anordnungen getroffen werden, um die Kugel häufig in eine bestimmte Nummer zu leiten. Das würde unfehlbar zur Folge haben, daß der ganze von der Bank aufgelegte Betrag in wenigen Stunden in den Taschen geübter Spieler verschwunden wäre. Je exakter ein Apparat arbeitet, desto

günstiger für die Bank. Auch at der geübteste Croupier keinerlei Einfluß auf den Einfall der Kugel. Kein Croupier würde ein Wette 1000 : 1 eingeh , eine bestimmte Nr. dreimal nach einander zu werfen.

Sehen wir uns jetzt die Zus nmenstellung der Nummern von 1—36 (Tafel 3) etwas nähe an. Der Urheber hat sich zunächst gefragt, welche Nr. s st du rot und welche als schwarz bezeichnen? Er hat d se Frage wie folgt gelöst: Es sollen der Reihe nach:

Von impair (ungerade Nr.) „5 rot schwarz 5 rot 4 schwarz“,
von pair (gerade Nr.) „5 sch arz 4 rot 5 schwarz 4 rot“

bezeichnet werden.

Rot die Nr.: 1 3 5 7 9 / 12 4 16 18 / 19 21 23 25 27 / 30 32 34 36,

schwarz die Nr.: 2 4 6 8 10 / 11 3 15 17 / 20 22 24 26 28 / 29 31 33 35.

Die planmäßige Verteilung st also klar erwiesen.

Die gleiche Ordnung waltet bei der Verteilung der Nr. auf der Scheibe. Auch diese Ve eilung hat nicht willkürlich, sondern nach besonderem Plan s ttgefunden. Die Zerlegung die wir jetzt vornehmen, wird n nchem „professeur de mathématique de la roulette“ An gung zu neuerlicher Anstrengung auf dem Gebiete der orschung weltbeglückender Systeme schaffen.

Teilen wir also die Scheibe (siehe Fig. 1) durch einen roten Strich einmal in 2 Hälften. Zu unserer Ueberraschung finden wir auf der linken Hälft sämtliche **roten** Nr. von Manque, auf der rechten Hälfte s ntliche **schwarzen** Nr. von Manque; umgekehrt links sämtlic schwarzen Nr. von Passe, rechts sämtliche roten Nr. von asse.

Will man mit der Zerlegung ioch gründlicher zu Werke gehen und dieselbe auf Dutzend ausdehnen, so ergibt sich nach Fig. 2, daß vom ersten Du end links die roten, rechts

die schwarzen Nr.; vom letzten Dutzend links die schwarzen, rechts die roten Nr. und vom mittleren Dutzend je 3 rote und 3 schwarze Nr. auf jeder Halbseite sich befinden.

Manchem alten Spieler wird da ein Licht aufgehen, woher die manchmal so lang anhaltenden Wechsel-coup rot/schwarz innerhalb des ersten oder des letzten Dutzend ihren Ursprung haben. Die Kugel pendelt eben von einem Halbkessel in den anderen. Fällt die Kugel wiederholt in denselben Halbkessel, ergeben sich entweder die roten oder schwarzen Serien innerhalb des betr. Dutzend.

Die obigen Zusammenstellungen wollen wir uns später beim Durchgehen der einzelnen Spiele nochmal genauer ansehen. Zuvor will ich einen Ueberblick über den Spieltisch (tableau) geben, auf dem das Spielen oder Setzen sich abwickelt. In der Mitte der großen wohl 6 m langen Tafel befindet sich der Roulette-Apparat, um den 4 Bedienungsmannschaften (Croupiers) gruppiert sind. Anschließend an den Apparat sind rechts und links je ein Nummern- oder Setz-Tableau auf grünem Tuch aufgezeichnet. Siehe Tafel 3. An jedem Kopfende der Tafel ist noch ein Angestellter plaziert zur Ordnung und Hilfeleistung beim Setzen, während auf erhöhtem Sitz hinter den erstgenannten Croupiers der Chef de partie zur Ueberwachung des ganzen Spieles tront.

Wir kommen nunmehr zu den einzelnen Spielen und Spielarten. Wie schon wiederholt erwähnt, besteht das Spiel aus 36 Nummern und einer O (Zéro). Davon sind 18 Nummern rot 1 3 5 7 9 12 14 16 18 19 21 23 25 27 30 32 34 36 und 18 Nummern schwarz 2 4 6 8 10 11 13 15 17 20 22 24 26 28 31 33 und 35. Es sind ferner 18 Nummern Pair (gerade Nr.) 2 4 6 8 usw. und 18 Nr. Impair (ungerade Nr.) 1 3 5 7 usw. Die 36 Nummern bilden ferner in zwei Hälften geteilt, Manque (minder) d. i. die untere Hälfte von 1—18 und Passe die obere Hälfte von 19—36.

Nehmen wir jetzt Tafel 3 [illegible]ur Hand. Wir sehen da 1.) sechs große Felder, bezeichne[illegible] Rouge, Noir, Pair, Impair, Manque, Passe. Es sind diese[illegible] die sogenannten einfachen Chancen, deshalb einfach genan[illegible]t, weil das Risiko einfach, zum Unterschied von mehrfach, [illegible]d der event. Gewinn ebenfalls einfach 1 : 1 ist. Setze ic[illegible] z. B. eine Spielmarke auf das rote Feld und es kommt di[illegible] Nr. 14, rot, so erhalte ich zu dem Einsatz 1 Spielmarke [illegible] als Gewinn. Setze ich 5 Stücke auf Impair und die Kug[illegible] fällt in Nr. 21, werden mir zu dem Einsatz von 5 Stücken d[illegible] gleiche Anzahl vom Bankhalter zugezahlt als Gewinn. [illegible]benso wird bei Passe und Manque verfahren.

Auf dem Tableau befinden [illegible]ich ferner anschließend an die Felder für Rouge und Noir [illegible]ei kleine Felder bezeichnet I, II, III. Das Spiel hat bekanntli[illegible] 36 Nummern, mit anderen Worten, drei Dutzend. Von 1—[illegible] das erste, von 13—24 das zweite, mittlere genannt, von 25—[illegible]6 das dritte, letztes Dutzend genannt. Der Spieler kann 1 ode[illegible] auch 2 dieser Dutzendfelder besetzen. (Zwei nebeneinanderli[illegible]ende Dutzendfelder besetzt man der Bequemlichkeit halber [illegible]rch einen Satz mitten auf den Trennungsstrich von 2 Fe[illegible]ern). Setzt nun Jemand 2 Stücke auf Mitteldutzend (als[illegible] auf Feld II) so hat er 1/3 sämtlicher Nr. besetzt und hat 2[illegible] gegen sich. Im Verhältnis zum Risiko ist, wie überhaupt in [illegible]llen bei Roulette möglichen Spielen, jeweilig die Gewinnaus[illegible]hlung. Kommt z. B. vom Mitteldutzend eine Ziffer 16 ode[illegible] 23, so bekommt er zu dem Einsatz von 2 Stücken: 4 Stücke zu als Gewinn.

Ein Spiel genau derselben [illegible]rt ergibt sich aus der Besetzung der Colonnen. Die 36 [illegible]. auf dem Tableau sind in drei Colonnen (Reihen) aufgeführ[illegible] Die erste Colonne umfaßt die Nr. 1, 4, 7, 10 usw. bis 34 un[illegible]heißt nach der letzten Ziffer **Colonne trente-quatre.** Die zw[illegible]te Colonne umfaßt die Nr. von 2, 5, 8 usw. bis 35 und h[illegible]ßt **Colonne trente-cinq,** die

dritte Colonne umfaßt die Nr. 3, 6, 9 usw. bis Nr. 36 und heißt **Colonne trente-six.** Anschließend an die Endnummern 34, 35 und 36 sind zum Besetzen der Colonnen drei Felder a) b) und c) angebracht. Da jede Colonne zwölf Nr. enthält, ist das Risiko und Gewinnverhältnis genau wie beim Dutzendspiel.

Betrachten wir uns das Ziffern-Tableau (Tafel 3) etwas näher, so finden wir acht Sätze stehen (bezeichnet mit einer Spielmarke O). Da besetzt 1 Stück drei Verbindungsstriche auf der Außenkante zwischen den Nr. 22 und 25. Das Stück berührt zwei Quer-Reihen in denen die Nr. 22, 23, 24, 25, 26 und 27 liegen. Zwei Reihen in solcher Weise vereinigt nennt man **une transversale simple** (eine einfache Transversale). Von den 36 Nr. hat man 6 Nr. besetzt und die fünffache Anzahl also 5 mal 6 Nr. gleich 30 Nr. gegen sich. Dementsprechend werden, wenn die Kugel in eine der 6 Nr. fällt zu dem Einsatzstück der fünffache Betrag also 5 Stücke als Gewinn zugezahlt. Weiter vorne sehen wir neben der Nr. 7 ein Stück auf dem Außenstrich stehen. Dieses berührt nur **eine** Quer-Reihe mit den Nr. 7, 8 und 9. Mit diesem Stück, wird der Leser schon erraten haben, sind nur die vorgenannten drei Nr. besetzt. Diesen Satz nennt man **une transversale pleine** (eine Plein-Transversale). Der Gewinn errechnet sich wie folgt: Von 36 Nr. sind drei Nr. besetzt; ich spiele gegen 33 Nr. oder gegen die 11fache Anzahl. Bei Treffer werden somit zu dem Einsatz 11 Stücke Gewinn ausgezahlt.

Weiter oben in den letzten Dutzend-Nr. sehen wir ein Stück, welches genau auf den Schnittpunkt von 4 Nr. gesetzt ist, so daß die Felder der 4 Nr. 29, 30, 32 und 33 damit besetzt sind. Man nennt diesen Satz **un carré** (ein carré), weil das ganze Viereck besetzt ist. Von 36 Nr. sind somit 4 Nr. besetzt. Ich spiele gegen 32 Nr. oder gegen die 8fache Anzahl. Es werden 8 Stück als Gewinn gezahlt.

Ganz vorne bei O (Zéro) ehen wir ein Stück, welches drei Felder berührt, nämlich 0, 2 und 3. Damit sind diese drei Nr. besetzt und werden be Treffer genau so ausgezahlt, wie transversale pleine, also 1 Stücke zu. Der Satz heißt **Zéro-deux-trois** (Zero 2, 3).

Ein weiterer Satz genau d ser Art ist, 0, 1, 2 **Les trois premiers.**

Dann steht noch 1 Stück b i der Nr. 1. Es berührt, wie bei einer transversale simple, wei Reihen. Das eine Feld ist Zéro, die andere Reihe entl lt die Nr. 1, 2 und 3, diese vier Nr. sind damit besetzt. D n Satz nennt man **les quatre premiers** (die ersten vier). Di Verrechnung ist genau wie bei carré also 8 Stück Gewinn.

Sehen wir noch weiter z finden wir genau auf dem Strich zwischen den Nr. 18 u 1 21 ein Stück stehen zum Zeichen, daß diese beiden Nr. d nit besetzt sind. Diesen Satz nennt man **à cheval** (rittlings e ler reitend, auf dem Strich). Ich habe 2 Nr. besetzt und 34 Nr. oder die 17fache Anzahl gegen mich, dementsprechend ird bei Treffer, der 17fache Betrag des Einsatzes vom Ban nalter zugezahlt.

Als letzten Satz haben wi nun in der Mitte des Feldes Nr. 17 ein Stück stehen. Es be ihrt nur dies eine Feld. Die Nr. 17 ist also damit besetzt. Dieser Satz heißt **Numéro en pleine.** Von den 36 Nr. habe ic 35 Nr. gegen mich. Kommt zufällig die Nr. 17, so hat der ankier mir zu dem Einsatzstück 35 Stücke zuzuzahlen.

Nun bliebe noch eines zu rwähnen. Auf dem Tableau sehen wir ganz vorne neben d n Apparat ein größeres Feld für die O (Zéro). Dieses Zéro liegt im Rade zwischen den Nr. 26 und 32; es kann also e en so oft kommen, wie jede andere Nummer. Fällt die Kugel i Zéro, hat die Bank meistens Vorteil, allemal dann, wenn d Feld „Zéro" selbst, wenig, oder gar nicht besetzt ist. éro kann nämlich von den

Spielern genau so besetzt werden, wie jede andere Nummer, auch mit der gleichen Wirkung. Wer hohe Sätze auf den einfachen Chancen stehen hat, versichert sich gegen seinen Erzfeind Zéro, durch Besetzung derselben. Mit Ausnahme derjenigen Stücke die auf Zéro stehen, zieht die Bank im Falle Zéro gewinnt, ein: Alle übrigen Stücke, die auf den Nummern-Feldern stehen und ebenfalls auf den Feldern für Dutzende und Colonnen. Dagegen verliert der Spieler auf den einfachen Chancen nur die Hälfte seines Satzes. Hat er z. B. 4 Spielmarken stehen, kann er 2 Stück zurückverlangen. Steht eine unteilbare Anzahl 3 oder 5 Spielmarken, so schiebt der Bankier den Satz auf den ersten Strich × en prison (gefangen oder in Sperre) s. Fig. 1. Zum Zeichen, daß Spieler und Bankier je die Hälfte Anteil haben. Kommt Zéro doppelt, so wandert der Satz auf den zweiten Strich × × zum Zeichen, daß der Spieler nur noch ¼, der Bankier ¾ Anteil hat. Sollte Zéro ein drittes Mal kommen, zieht der Bankier den Betrag endlich ein. Gewinnt aber beim 3. coup die betr. Chance, z. B. schwarz, so wird der ursprünglich auf schwarz gesetzte Betrag von dem 2. Strich ×× auf den ersten Strich × geschoben. Kommt dann schwarz nochmal, schiebt der Croupier den Betrag wieder auf das schwarze Feld, zur freien Verfügung des Spielers.

In vorstehendem haben wir alle Arten erwähnt, die beim Roulette-Spiel möglich sind. Zur besseren Uebersicht wollen wir dieselben nochmals kurz anführen mit den französischen Ausdrücken. Spielsprache ist nun einmal in der ganzen Welt die französische, wogegen englisch die Sportsprache ist.

Die verschied. Spiele

ihre Benennung und Verrechnung

a) In internationalen Clubs	b) Deutsche Benennung	Gewinn-Verhältnis.	
		Einsatz	Gewinn
1) Les chances simples	die einfachen Chancen		
Rouge	Rot		
Noir	Schwarz		
Pair	Pair (grade No.)		
Impair	Impair (ungrade No.)	1 Stück	1 Stück
Passe	Passe		
Manque	Manque		
2) Les douzaines	Die Dutzende		
Les douzes premiers	Das erste Dutzend		
Les douzes milieux	Das Mittel-Dutzend	1 Stück	2 Stück
Les donzes dermiers	Das letzte Dutzend		

		Einsatz	Gewinn
3) Les Colonnes	die Colonnen		
La Colonne trente-quartre	die erste Colonne	1 Stück	2 Stück
La Colonne trente-cinq	dieMittel-Colonne	1 Stück	2 Stück
La Colonne trente-six	die letzte Colonne	1 Stück	2 Stück
4) Une transversale simple	Eine einfache Transversale (2 Querreihen zus. 6 No.)	1 Stück	5 Stück
5) Une transversale pleine	Transversale plein (1 Querreihe zu 3 No.)	1 Stück	11 Stück
6) un carré	Ein Carré (4 No. im Quadrat)	1 Stück	8 Stück
7) Les trois premiers	die drei Ersten (0, 1, 2)	1 Stück	11 Stück
8) Zéro deux trois	Zéro zwei, drei (0, 2, 3)	1 Stück	11 Stück
9) Les quatre premiers	die ersten vier (0, 1, 2, 3)	1 Stück	8 Stück
10) A cheval	Cheval (2 No. verbunden)	1 Stück	17 Stück
11) Numero en pleine	Plein (Vollbesetzung einer No.)	1 Stück	35 Stück

Hiermit findet die Erkläru ; der bei Roulette vorkommenden Spielarten ihren Absch ß. Der Spieler muß neben der Farbe einer jeden Nummer lle diese Spiele vollkommen beherrschen, so, daß er die S ze so zu sagen im Schlaf machen kann. Er muß bedenk n, am wirklichen Roulette-Tisch handelt es sich um Geld, d Spieler die durch mangelhafte Kenntnis Verwirrung in's Spiel bringen, machen sich unmöglich. Jeder Satz muß ko ekt sein. Manchmal setzen fünf und mehr Personen auf ein Nr. Wie soll dann bei unkorrekten Sätzen noch Ordnung walten können.

Versetzen wir uns nun in inen wirklichen Spielsaal in Monte carlo und schauen uns in ller Ruhe Spieler und Spiel an. Wohl selten findet man das Sprüchwort „Viel Köpfe viel Sinne" so treffend verwirklicht, als hier. Von 100 Spielern die zugleich setzen, sind nicht z ei die dasselbe spielen. Ein halbes Dutzend spielen hartnäck die einfachen Chancen, entweder nach ihrem unfehlbaren ystem, oder je nach Augenblicks-Einfällen. Wieder ander spielen Dutzende oder Colonnen oder in Verbindung mit infachen Chancen. Wieder andere sind Spezialisten für T nsversales für Carrés usw. Nun kommt die große Anzahl, ihr Heil im Nummernspiel versuchen; setzen oft 10 und m r Nr. zu gleicher Zeit, hier 1 Stück, dort 2 Stücke, dort 4 Stücke usw. Während des Setzens rollt schon die Kugel; a es sputet sich, um noch den letzten und dann noch den alle etzten Satz zu machen, bis der Croupier energisch mahnt: n ne vas plus (nichts mehr) und bald hernach fällt auch s on die Kugel in eine der

Mulden vor der Nr. Alles horcht. Der Croupier ruft die Gewinn-Nr. und im Kreise der Spieler merkt man an den Gesichtern, wem Fortuna ihre Gunst bezeigt hat. Aber nur für einen Moment, denn unmittelbar darauf beginnt der geschäftliche Teil, die Auszahlung der Gewinne und da heißts aufpassen, daß man das Zahlgeschäft nicht stört und seinen Teil richtig bekommt. In der Regel sind mehrere der Glücklichen vorhanden, weil das Tableau nahezu voll besetzt und keine Lücke für etwaige Niete vorhanden ist. Noch ist die Auszahlung nicht erledigt, beginnen besonders geschäftige Spieler von neuem an zu setzen. Anschließend an die letzte Auszahlung ruft der Croupier: Messieurs faites votre jeu (Meine Herren machen sie ihr Spiel) und das Setzen beginnt allgemein. Sehen wir genauer zu, finden wir, daß das Tableau nicht willkürlich voll gepflastert wird, sondern jeder Spieler hat sein bestimmtes Spiel. Da ist einer, der spielt nur Finalen, z. B. die Finale 5. Das sind die Nr. 5, 15, 25 und 35; ein anderer die Finale 3/6; er besetzt die sämtlichen Nr. 3/6 à cheval, also 3/6, 13/16, 23/26 und 33/36; wieder ein anderer die Finale 4/7. Ein anderer Spezialist setzt den Zéro-Kessel, das sind die 5 Nr. rechts und 7 Nr. links von Zéro und zwar à cheval die Nr. 0/3, 4/7, 12/15, 28/29 und 32/35, ferner en pleine die Nr. 19, 21 und 26. Ein ähnliches Spiel ist die sogenannte Série cinq-huit (Serie 5/8). Das sind folgende Nr. à cheval: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36. Wieder andere setzen von der letztgekommenen Nr. die Nachbar-Nummern rechts und links, sodaß am Schluß das Tableau gespickt voll besetzt ist. Daneben sind die Felder der einfachen Chancen stark besetzt, ebenfalls Dutzende und Colonnen.

Ein Spiel nimmt in der Regel 1½ Min. in Anspruch.

Zum Nummernspiel bestimmte Richtlinien aufzustellen, ist vergebliche Liebesmühe. Es wechselt ununterbrochen. Manche Nummern kommen an einzelnen Tagen überhaupt

nicht zum Vorschein. Jeden T g treten andere Nr. in den Vordergrund. Heute kommt z. 3. die Ziffer 16 oder die Finale 6 auffallend häufig. Morg die Nr. 28 bezw. Finale 8; wieder an anderen Tagen erscl int in der ersten Stunde die Finale 4 auffallend häufig, um a lann für den Rest des Tages sozusagen von der Bildfläche verschwinden. Spielregel ist, **beobachten und mit der Ba gehen,** d. h. auf die Eigenarten des momentanen Spieles eingehen. Merkt man, daß eine Ziffer oder eine Finale, w nn ich so sagen soll, „ihre gute Stunde“ hat, so setzt man e, fährt man gut dabei, setzt man sie eben nach, bis eine be nkliche Lücke entsteht, oder besser man bricht bei Gewinn chon vorzeitig ab und beobachtet von Neuem. Aehnlich ie Nummern sind auch einzelne Carrés, Transversales vo Glück zeitweilig besonders begünstigt, ebenfalls Dutzende md einfache Chancen. Die Fälle sind nicht selten, wo eine 'arbe oder pair usw. 10—20 Mal nacheinander kommen, a der anderen Seite, wo ein Dutzend 30—40 Mal ausbleibt.

Fig. 4

a		b		c	
N	R	P	J	P	N
4		■			■
	9		■		■
24		■		■	
	25		■	■	
	32	■		■	
35			■	■	
26		■		■	
28		■		■	
	9		■		■
28		■		■	
26		■		■	
	3		■		■
	12	■			■
	7		■		■
	14	■			■

Spielt man länge Zeit, ergeben sich die Beobachtungen von selbs besonders wenn man, was unerläßlich ist, jede einzelne der Nummern der Reihe nach wie sie vorkommen, aufzeichnet und zwar untereinander, lie schwarzen Nr. links, die roten rechts (siehe ig. 4 a). Spielt Jemand die einfachen Chancen, muß er neben den Farben die beiden andere Chancen pair/impair, passe/manque wenigste punktieren, um stets und rasch einen genauen Jeberblick über alle Chancen zu haben (siehe Fig. 4 a, b u. c). Dem Nummernspieler möchte ich ringend anraten, die vorgekommenen Nummer in 3 Reihen, geordnet nach Dutzenden, aufzufüh n (siehe Fig. 5). Er gewinnt dadurch einen umfas enden Ueberblick. Man sollte

Fig. 5.

geordnet nach Dtzd.

4
9
24
25
32
35
26
28
9
28
26
3
12
7
14

die kleine Mühe nicht scheuen, die roten Nummern mit Rotstift aufzuzeichnen.

Wie bereits gesagt, läßt sich dem Nummernspieler eine besondere Spielregel schwerlich vorschreiben. Zeitweise Erfolge hat man bei folgenden Beobachtungen gesehen: An manchen Tagen wiederholt dasselbe Dutzend sich in gewissen Abständen mehrmals nacheinander; auch die gleichfarbigen Nummern in diesem Dutzend. Nehmen wir an, vom letzten Dutzend sind die schwarzen Nummern 29, 35, 31, 28 nacheinander gekommen. Nach kurzer Zeit zeigt sich wieder die Nr. 31. Man nimmt dann an, daß noch weitere schwarze Nr. wie vorher, vom letzten Dutzend folgen und besetzt sie sämtlich mit zusammen 4 Stücken und zwar: Nr. 35 und 33 en pleine 28/31 und 26/29 à cheval. Erzielt man einen Treffer, verdoppelt man den vorigen Satz. Kommt aber eine andere Nr. meinethalben die 18, so wartet man eben, bis wieder eine der schwarzen Nummern vom letzten Dutzend sich zeigt. Dieselben Beobachtungen sind zu machen, wenn rote Serien innerhalb eines Dutzend vorherrschend sind, ebenfalls bei intermittente abwechselnd rot/schwarz.

Bei Colonnen sind ähnliche Beobachtungen am Platze. Die letzte Colonne enthält 8 rote und 4 schwarze Nr. Bei roten Serien sieht man diese roten Nummern manchmal 4—6 Mal nacheinander. Alle 8 Nr. können mit 5 Stücken besetzt werden: 3 und 36 en pleine, 9/12, 18/21 und 27/30 à cheval. Das umgekehrte Verhältnis 8 schwarze und 4 rote Nr. ergibt sich bei der Mittel-Colonne. Auch diese 8 schwarzen Nr. lassen sich mit 5 Stücken besetzen: 2 und 35 en pleine, 8/11, 17/20 und 26/29 à cheval. Dies Beobachtungsspiel ist viel-

seitig; da heißts scharfe Wacht l lten. Findigkeit und Fixigkeit sind hierbei unschätzbare l ndesgenossen.

Alte Praktiker werden viel icht für nachstehende Ausführungen Verständnis haben. s gibt Tage wo ein feiner Beobachter in der Lage ist, de Spiel ungemein viel abzulauschen. Um dies klar zu legen muß ich den Leser zu einer großen Tafel führen, auf welche das Nummern-Tableau dargestellt ist. Die Nummern, wie sie gekommen sind, verbinde ich in Gedanken mit einem Strich. M sieht alsdann eine Menge regelloser, aber auch einige bek nte Figuren entstehen. Die regelmäßigen, ihrer wohl ½ Du zend, prägen sich dem Gedächtnis ein, z. B. 5, 10, 12 bilde auf dem Tableau ein symetrisches Dreieck, oder 2, 27, 25. Da ist ferner der bekannte Rösselsprung; er wiederholt sic manchmal 3 Mal nacheinander z. B. 7, 11 — 16, 20 — 25 29 — oder es kommen vor 1, 3 — 13, 15 — 25, 27 —. Fü Spieler, welche den Ansatz solcher Bilder rechtzeitig merk , sind im ersten Falle die Nr. 12 im zweiten die Nr. 25, im itten Bild die Nr. 20 und 29, im vierten die Nr. 15 und 27 br ante Stellungen. Auch folgendes Bild bei dem jeweilig zw chevaux zu besetzen sind, zeigt sich häufig langanhaltend N 34, 3, 28, 9, 28, 6, 25, also von oben rechte Ecke nach u en linke Ecke. Nach der ersten Nr. 28 habe ich hier kos bare Stellung. Ich besetze à cheval 3/6, 9/12, dann 25/28, /34, dann wieder 3/6, 9/12 und so fort. Auch kommen a einzelnen Tagen auffallend viele Wiederholungen von Fina en vor, sodaß z. B. nach Finale 3, von zehn Fällen wohl cht Mal, die Finale 6 folgt, oder nach Finale 4 die Finale 7 u v. Ich muß hier einschalten, die obigen Bilder und die Wiede holungen der Finalen beobachtet man nicht alle Tage, ab r an manchen Tagen auffallend häufig, so auffallend, da die Umstehenden staunen über die Möglichkeit, mit einzeln Stücken, oder mit wenigen Stücken so viele Plein-Treffer z erzielen.

Coup Pair gebracht, habe ich dagegen, also Impair zu besetzen. Man muß hierbei alle drei Chancen immerfort im Auge behalten und jeweilig diejenige besetzen, die nach obigen Beobachtungen mutmaßlich **Einer**-Coup bringt.

Die weitere Frage, ob man nach obiger Regel **mit oder ohne Steigerung** spielen soll, möchte ich auf zweierlei Art beantworten. Der niedrigste Einsatz beträgt fünf Frcs. Wer nun 500—1000 Frcs. Betriebskapital verwenden will, und die Ausdauer besitzt, der Bank im Verlaufe mehrerer Stunden 10—15 Stücke à 5 Frcs. abzuringen, dem möchte ich folgende Steigerung empfehlen, die bei strikter Durchführung größte Wahrscheinlichkeit auf Erfolg hat:

Ich setze erst 1 Stück, bei Verlust setze ich dann 2 Stücke. Angenommen, auch der 2. Satz geht verloren, so setze ich für die nächsten fünf Coup jeweilig 1 Stück, mache Abschlußstrich und Abrechnung. Bin ich insgesamt unter 5 Stück in Verlust, bleibe ich weitere fünf Coup bei dem Satz von 1 Stück. Haben sich jedoch bei der Abrechnung mehr als insgesamt 5 Stücke minus ergeben, so nehme ich für die nächsten fünf Sätze bei 2 Stücken. Ist der Gesamtverlust jedoch höher ich weniger als 12 Stücke Minus, so bleibe ich für die nächsten fünf Sätze bei 2 Stücke. Ist der Gesamtverlust jedoch höher als 12 Stück, so erhöhe ich für die nächsten fünf Sätze den Einsatz auf 3 Stücke, und so fort mit folgender Skala: Bis 5 Stück Minus 1 Stück, bis 12 Stück Minus 2 Stücke, bis 20 Stück Minus 3 Stücke, bis 30 Stück 4, bis 40 Stück 5, bis 50 Stück 6 usw. Erziele ich einen Treffer, so belasse ich den Einsatz mit dem Gewinn vereinigt und setze das Ganze dorthin, wo ich nach vorseitiger Ausführung zu setzen habe. Dies sogenannte Paroli-Spiel mache ich jeweils nur einmal. Komme ich aus dem Verlust heraus, oder bin ich bei einem Abschluß auf Gewinn angelangt, so beginne ich ganz von vorne wieder mit dem Satz von 1 Stück. Selbstredend läßt

sich diese Steigerung bei entsp ...chendem Kapital auch mit Einheitssätzen von 20 Frcs. aus ...hren.

Wer aber größeres B ...triebskapital meinethalben 5000 Frcs. zur Verfügung hat ... d Sätze zu 100 Frcs. sich leisten will, dem empfehle ich d... Spiel wie Seite 19 dargelegt, ohne jede Steigerung, mit m... sse égal (mit stets gleichem Satz). Hierbei entspinnt sich e... Ringkampf mit der Bank mit beinah gleich abgewogener ...raft. Die Bank ist bei den einfachen Chancen wegen Zéro n... r um $^1/_{72}$ im Vorteil. Diese Vergünstigung wird zu Gunsten ...es Spielers dadurch wieder aufgewogen, daß letzterer das ...piel beendigen kann, wann er will. Bescheidenheit und noc... mals Bescheidenheit führen hier nur zum Erfolg. Man m... sich mit 5 höchstens 10 Stücken Gewinn zufrieden gebe...

Die nachstehenden Spiele ...it rascher Steigerung sind alle mit größerer Gefahr verbund...n. Ich gebe sie aber wieder, damit der Leser sich an Hand ...gener Versuche selbst von deren Gefährlichkeit überzeugen kann. Ein exakt funktionierender Roulette-Apparat ist s...nell zur Hand. 37 gleich geschnittene Stückchen Carton ...der weiße Bohnen mit Nr. von 1—36 u. O versehen, dazu ei... Schachtel und der Apparat ist fertig. Nach vorherigem Misc...n blindlings eine Nr. daraus hervorgezogen, ergibt zum Spiel ...enau dasselbe Resultat, wie der beste Apparat in Monte Ca...o.

Ein Spiel mit verhältnis...äßig geringer Steigerung ist folgendes: Ich setze er... 1 Stück, bei Verlust setze ich 2 Stücke, bei wei...ren Verlusten 3 Stücke. Treffe ich, gehe ich wiede... auf 2 Stücke zurück, verliere ich, erhöhe ich wieder au... 3 Stücke, dann auf 4 Stücke usw. Also kurz: Bei Verlust st...gere ich den Satz um je 1 Stück. Bei Treffer reduziere ich ...eweils den Satz um 1 Stück. Hierbei ergibt sich ein fortwäh...ndes Wechseln der Sätze auf- und abwärts, ein steter K...mpf, der erst beendet ist, nachdem ich auf den Satz von 1 ...tück wieder angelangt bin.

Gelingt dieses, so habe ich für jeden der gehabten Treffer 1 Stück gewonnen.

Fig. 6

Manche Spieler schreiben sich eine oder mehrere Figuren vor (s. Fig. 6, 7, 8), die sie mit rapider Steigerung wie 1, 3, 7, 15, 31 usw., oder 1, 2, 4, 8, 16, 32 usw. nachspielen. Es glückt schon mal, aber die Bank bringt unfehlbar wiederholt die gegenteilige Figur. Der Spieler **muß** auf die Dauer verlieren. An Hand verbürgten Zahlenmaterials will ich hier kurz auf die möglichen Gefahren rascher und anhaltender Progression aufmerksam machen. Nach diesen Aufzeichnungen ist es vorgekommen, daß eine Nummer 268 mal ausblieb. Eine einfache Transversale 147 mal. Ein Dutzend 42 mal. Eine Farbe 23 mal. Impair 21 mal. Dagegen kam eine Transversale 12 mal nacheinander. Gegen solche Vorkommnisse ist der stärkste Kapitalist ohnmächtig. Bei obigen Steigerungen wird in Monte Carlo beim 10. resp. 11. Coup schon das Maximum von 6000 Frcs. auf einfache Chancen erreicht. Ein solches Maximum ist bei allen Chancen vorgeschrieben. Es beträgt: bei den einfachen Chancen 6000 Frcs., bei Dutzenden und Colonnen 3000, bei einer einfachen Transversale 1200, bei einer Plein-Transversale 560, bei Carré 760, bei Cheval 360 und bei Plein 180. **Jede starke Progression ist also verwerflich.**

Fig. 7

Fig. 8

Für Geduldsmenschen, die es fertig bringen, stundenlang auf Lauer zu liegen, gibt es folgendes Spiel, das meist erfolgreich ist, wenn auch nur in geringfügigem Maßstabe. Er beobachtet bis unter den sechs einfachen Chancen ein vierer oder fünfer Coups, meinethalben in rot sich zeigt. Er besetzt dann schwarz; erst 1 Stück, bei Verlust 2 Stücke nach, und schließlich 4 Stücke. Schluß.

Zu den Spielen mit masse é… …i gehören noch folgende drei:

1. **Ein Spiel gegen drei Num… …ern und Zéro:** Ich muß also 33 Nummern besetzen wi… folgt: 6 Stück auf manque, 4 Stück auf das letzte Dutz… …d, 1 Stück transversale pleine 19, 20, 21. Ergebnis: für j… …len Treffer 1 Stück Gewinn.
2. **Ein Spiel gegen 6 Numme… …und Zéro:** Ich setze 3 Stücke auf Passe und 2 Stücke auf… …las erste Dutzend. Ergebnis: Ebenfalls 1 Stück Gewinn… …ei Treffer.
3. **Ein Spiel gegen 12 Nummer… …und Zéro:** Ich setze 3 Stücke auf Passe, 1 Stück auf… …e einfache Transversale 4/9. Ergebnis: 2 Stücke Gewin… …bei jedem Treffer.

Auch hier ist Bescheide… …heit eine treffliche Tugend. Aber nur wenige Spieler gibt es… …die der Versuchung möglichst rasch und viel an einem Tag… …zu gewinnen, Stand halten können. Rechts und links sie… …t man, wie den Nummernspielern größere Summen ausg… …zahlt werden. Schaut man aber dem Verlauf dieser Spiel… …näher zu, so sieht man die großen Bestände der Nummer… …pieler ebenso rasch wieder zusammenschrumpfen, wie sie… …ch angesammelt haben.

Mancher wird sich die… …rage vorgelegt haben, wie kommt es nur, daß vielfach die… …Bank gewinnt und nicht der Spieler? Die Bank ist doch s… …zu sagen nicht im Vorteil; das Roulette eine tote Maschi… …, wogegen der Mensch mit allen Hilfsmitteln des Geistes… …arbeiten in der Lage ist. Diese Frage ist grundsätzlich ei… …Kapitalfrage, neben welcher die Gemütsverfassung und eine… …ewisse Routine des Spielers keine allzunebensächliche Rolle… …pielen. Spielt man z. B. um Pfennige, sodaß der Spieler… …eich kapitalkräftig mit der Bank ist und wegen der Gerin… …ügigkeit etwaigen Verlustes nicht außer Fassung gerät, wi… …der geübte Spieler in den weitaus meisten Fällen gewinne… …müssen und nicht die Bank. Aber in Wirklichkeit, wo es si… …um Geld und Gut handelt und das ganze Nervensystem un… …r Hochspannung steht, wird

☛ Nicht eindringlich genug sind diejenigen zu warnen, die sich an Hand einiger Permanencen ein System zusammengestellt haben. Gewiß für diese wenige Ziffern gilt ihr System als unfehlbar. Aber! Aber! abgesehen davon, daß die kleine Elfenbeinkugel alle ihre Pläne durchkreuzt, würde am grünen Tisch auch nicht ein einziger drei Tage lang sein System aufrecht erhalten. Durchschnittlich gerät der Neuling innerhalb weniger Stunden dermaßen in Verwirrung, daß er sich seines Systems kaum noch erinnert, Wenn diese Leute nicht alles durch die Brille der Illusion schauten, würden sie an Ort und Stelle köstliche Studien machen können. In Monte Carlo suchen Dutzende ff. Cavaliers unermüdlich für gutes Geld ihr treffliches totsicheres System an den Mann zu bringen. Merkwürdig ist nur, daß diese Leute selbst auf die Vorteile, mit ihrem System ein Wohlleben auf Kosten der nur 100 Schritt entfernten Spielbank zu führen, längst verzichtet haben. Lassen wir zum Schluß einen alten franz. Fachmann Mr Ribotte zu Worte kommen, der sich folgendermaßen äußert.

Das Roulette-Spiel ist ein schönes aber kostspieliges Vergnügen. Zu derartigen Spielen gehört in erster Linie Geld, überflüssiges Geld, sodann ruhig Blut, gepaart mit Routine und Mäßigung. Wer diese Eigenschaften nicht besitzt, sollte das Spiel andern überlassen; er bewahrt sich und seine Angehörigen vor Ungelegenheiten und Lust uud Liebe zu seinen Berufsarbeiten werden ihm nicht entfremdet.

b) Baccarat.

In nachstehendem sollen, ohne auf das Spiel näher einzugehen, dem Spieler einige instruktive Winke gegeben werden, die ihn befähigen, ohne Verstöße gegen die allgemeinen Regeln an dem Spiel teilzunehmen. Das Spiel selbst ist für den Pointeur höchst einfacher Art. Der Spieler kann nicht, wie an der Roulette, seiner Fantasie freien Spielraum lassen. Er ist vielmehr an bestimmte Regeln gebunden, die keinerlei Abweichung zulassen.

Zu dem Baccarat-Spiel werden drei bis sechs Kartenspiele zu 52 Blatt gemischt. Derjenige Spieler, der die Hand hat, ebenso der Bankier, erhalten je 2, höchstens 3 Karten. Die Gesamtzahl der Augen entscheidet. Gewonnen hat derjenige, dessen Karten, bis zur Zahl 9 einschließlich, die meisten Points aufweist. Hierbei zählen die Bilder und die Zehner nichts, die übrigen Karten nach der Anzahl ihrer Augen. Ueberschreitet die Gesamtaugenzahl die Zahl 10, so werden nur die, die Zahl 10 überschreitenden Augen gezählt. Z. B. 8 und 4 (in Wirklichkeit 12) zählt nur 2, weil Zehner gestrichen werden. 9 und 5 zählt 4. Bube, zehn und 3 zählt 3, Dame und 8 zählt 8 usw.

Das Spiel nimmt folgenden Verlauf.

Nachdem auf Aufforderung des Bankhalters die Einsätze gemacht sind, gibt er demjenigen Spieler, der die Hand hat, zwei Karten und legt zwei Karten unbesehen vor sich hin.

Der Spieler nimmt seine beiden Kar n zur Hand, addiert **rasch** die Augenzahl derselben und hat sich je nach dem Befund dieser Zahl zu erklären, ob er ɔch eine dritte Karte vom Bankier zukaufen will oder nich

Der Spieler ist hierbei an folgen 4 **Regeln gebunden:**

1. Hat der Spieler mit den **ersten b ien** Karten insgesamt 9 oder 8 Augen (d. i. großer od kleiner Schlag), so **muß** er die Karten **sofort** auflege und dabei **9** oder **8** **ausdrücklich melden.** Damit ist ir diesmal das Spiel beendet. Der Bankier hat hierau seine beiden Karten aufzudecken. Gewonnen hat di ɔnige Partei, die bis zur Zahl 9 einschließlich, die höchst Augenzahl hat. Haben beide Parteien die gleiche Augen hl, d. i. en carte, so bleibt das Spiel unentschieden, di Karten **sind ungültig.**
2. Beträgt die Gesamtaugenzahl der **beiden ersten** Karten des Spielers **6** oder **7** so sagt e ohne die Karten zu zeigen, ungesäumt **„Ich danke“.** U **er keinen Umständen** darf er bei **6** oder **7** eine dritte K te zukaufen. Hierauf deckt der Bankier seine beiden K en auf. Je nach der Augenzahl derselben, kauft er noc eine dritte Karte zu, oder er beläßt es bei den beiden ersten Karten. Erst nachdem der Bankier sich ents ieden hat, legt der Spieler seine beiden Karten auf. ewonnen hat wieder derjenige, der die höchste Augenz l hat.
3. Angenommen der Spieler erhält t den **beiden ersten** Karten, Bube und Zehn oder D ne und König (man nennt das Baccarat) oder er erhält ısgesamt 1, 2, 3 oder 4 Augen, so **muß** er eine dritte K te zukaufen; er sagt **sofort** „Ich bitte“. Nachdem der B nkier ihm hierauf die dritte Karte offen gegeben hat, w tet der Spieler, **ohne seine beiden ersten Karten zu zeige** ab, was der Bankier macht. (Also wohlgemerkt: Er zei seine beiden ersten Karten nicht, auch dann nicht, w nn mitsamt der ge-

Als Schlußwort

möchte ich nicht verfehlen, nochmals an die vielerlei Gefahren des Spielens zu erinnern und jene eindringlichst zu warnen, welche wenig oder gar keine Erfahrungen auf diesem Gebiete besitzen.

Entschließt sich dennoch Jemand zum Spiel, er überlege es sich nicht drei, sondern dreißig mal, so betrete er einen Spielsaal nie ohne vorherige gründliche Orientierung, ohne Kenntnisse der Gefahren. Auch dann betrete er ihn nur mit dem Gedanken, ein Vergnügen sich zu gestatten, das Geld kostet; denn Geld und besonders Lehrgeld kostet es auf die Dauer immerhin, mag Jemand vom Glück noch so sehr begünstigt sein.

Fig. 3

